COMO TRABALHAR *com gamificação* EM SALA DE AULA?

SUMÁRIO

03 INTRODUÇÃO

05 MAS O QUE É GAMIFICAÇÃO?

07 CONHEÇA ALGUMAS DICAS PARA GAMIFICAR

13 REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

INTRODUÇÃO

INTRODUÇÃO

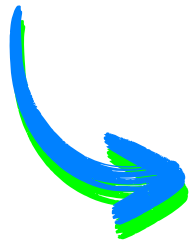
A gamificação é um fenômeno internacional e que tem apresentado um novo conceito em competências na área pedagógica em diversos países.

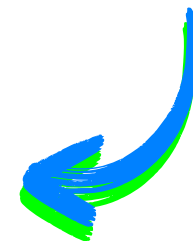
No Brasil, ela chega com a introdução da nova Base Nacional Comum Curricular, a BNCC. Tanto a gamificação como a BNCC estão interligados, pois buscam novas formas de superar o ensino tradicional que ainda persiste em algumas situações. Esses dois movimentos (gamificação e BNCC) surgem no mesmo contexto da revolução digital, com novas tecnologias que implicam em todos os aspectos possíveis, que podem ser desde a economia até chegar à educação.

Ao usar elementos de jogos nas aulas, o aprendizado se torna mais envolvente e promove uma postura mais exploratória e ativa dos estudantes.

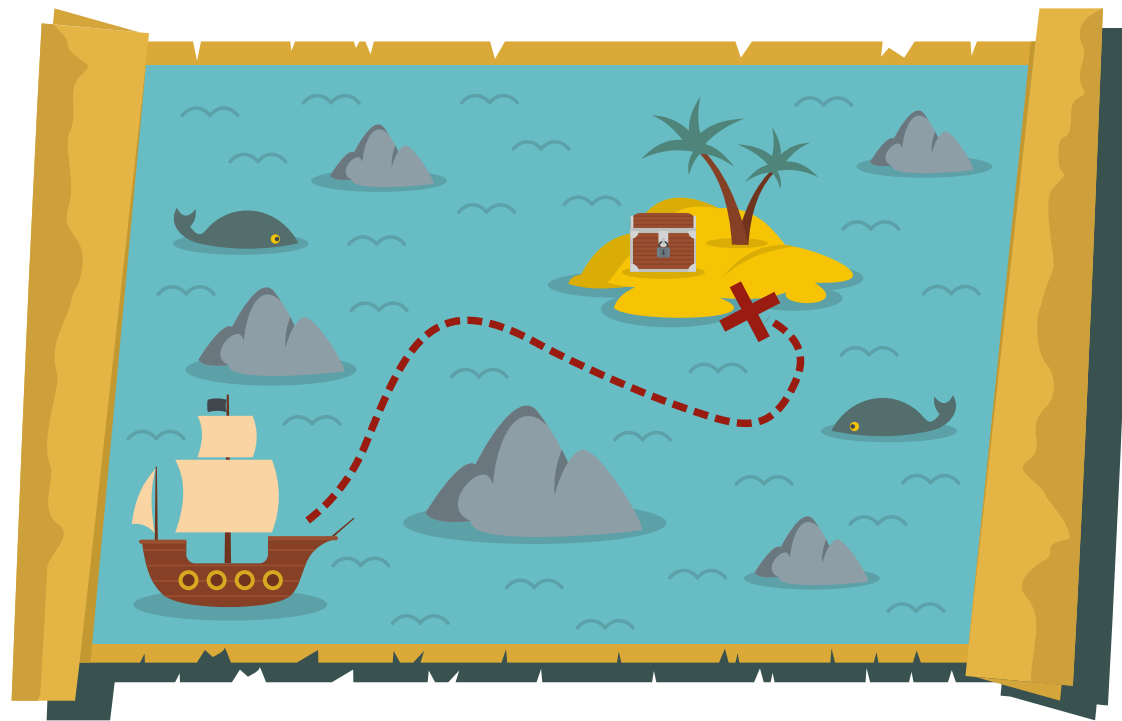
MAS O QUE É GAMIFICAÇÃO?

MAS O QUE É GAMIFICAÇÃO?

A Gamificação na educação significa adotar a lógica, as regras e o design de jogos (analógicos e/ou eletrônicos) para tornar o aprendizado mais atrativo, motivador e enriquecedor, no que denominamos de metodologias ativas de aprendizagem. Promove maior engajamento dos alunos.

As lousas interativas, tablets e os próprios smartphones são ferramentas que podem ser associadas à gamificação, o que deixa o processo ainda mais interativo. (VIANNA, 2013)

O objetivo da gamificação é motivar as pessoas para que elas alterem seus comportamentos, desenvolvam habilidades ou estimulem a inovação(ALVES, 2018).

CONHEÇA ALGUMAS DICAS PARA GAMIFICAR

• Objetivo geral da aula:

Defina o objetivo da aula e o que pretende alcançar com a gamificação. Por exemplo, uma caça ao tesouro, muito utilizada. Desenvolve muitas habilidades: Empatia, colaboração, competência crítica, cognitiva, ao mesmo tempo que integra outras as áreas do conhecimento.

• Avatar/Personagem:

Crie personagens ou avatares com os alunos. Você pode sugerir personagens de obras ou tangram, quebra cabeças, etc.

- ## Acolher:

Forme grupos com os alunos e explique como serão as missões que eles terão de cumprir, se serão pistas ou se você dará dicas. As pistas poderão estar expostas ou ocultas dentro de caixas, ou com recursos tecnológicos como QR Code, celular e/ou papel. A cada pista desvendada poderá ser dado uma parte de um avatar/personagem escolhido para montar. Ganhará a gamificação o grupo que conseguir resolver as questões e montar o seu avatar.

• Planejamento:

A partir de um plano, apresente um roteiro a ser seguido, juntamente com as missões a serem desvendadas e cumpridas. A ideia é despertar a curiosidade e aguçar o objeto de estudo.

• Chuva de ideia (brainstorm):

Após a experiência de gamificação, os alunos ficarão curiosos. Para aproveitar essa onda, promova discussões com chuva de ideias na lousa ou esquemas em papéis, incentive-os a criar de maneira colaborativa. Com isso, eles ganharão em repertório.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALVES, Leonardo Meirelles. Gamificação na educação: aplicando metodologias de jogos no ambiente educacional. Joinville: SC, 2018.

GAROFALO, Débora. Gamificação na Escola. Revista Nova Escola. Disponivel em: https://novaescola.org.br/conteudo/16656/debora-garofa-lo-as-licoes-de-uma-professora-brasileira-no-teacher-prize. Acesso em 12 set.2020.

VIANNA, et al. Gamification, Inc.: Como reinventar empresas a partir de jogos. Rio de Janeiro: MJV, 2013.

Gostou do conteúdo?
Compartilhe!

Siga nossa Redes Sociais